

KOREAN PATENT ABSTRACTS

Application No. 10-2001-0002253
Publication No. Patent2001-0025660
Applicant:

Date. Jan. 15, 2001
Publication Date. Apr. 6, 2001

Huh Jae-Young

Inventor:

Huh Jae-Young

Title of Invention

**METHOD FOR RETURNING PROFIT TO CONSUMERS IN ELECTRONIC
COMMERCE AND SYSTEM FOR RETURNING USING THE METHOD**

Abstract:

A method for returning a part of profit to consumers in electronic commerce and a system for returning using the method includes the steps of: endowing a predetermined point when on-line purchase or payment is successfully accomplished for a certain consumer; calculating a current accumulated point (Pf) from the endowed point and an accumulated point of all consumers just before the point is endowed to the consumer; and determining whether or not winning a prize and an amount of money by comparing the current accumulated point (Pf) with a predetermined winning criterion point (Pc), wherein the method includes a step (S304) of calculating a current accumulated point (Pf) from a point endowed in the point endowing step and an accumulated point of all consumers just before the point is endowed to a certain consumer; a step (S308) of resetting a current accumulated point; a step (S308) of determining whether or not winning a prize by comparing the current accumulated point (Pf) of the consumer with a predetermined winning criterion point (Pc); and a step (S310) of determining an amount of winning prize. The present invention is advantageous in gaining clients by causing interest and increasing participation of Internet users, and also has various advantages that a change of using the returned money is reduced and usefulness of the returned money is maximized.

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. ⁷ G06F 17/6001	(11) 공개번호 10-2001-0025660
(21) 출원번호 10-2001-0002253	(43) 공개일자 2001년04월06일
(22) 출원일자 2001년01월15일	
(71) 출원인 허재영	
(72) 발명자 허재영	경기도 성남시 분당구 수내동 34 양지마을 금호아파트 104동 101호
(74) 대리인 김윤배	경기도성남시분당구수내동34양지마을금호아파트104동101호

심사청구 : 있음

(54) 전자 상거래에서 소비자에 대한 현금방법 및 이를 위한 현금시스템

요약

본 발명의 전자 상거래에 있어서 소비자들에게 수익의 일부를 현금하기 위한 방법 및 이를 위한 현금시스템은, 임의의 소비자에 의해 온라인 구매 및 결제가 성공적으로 행해졌을 경우에 소정의 포인트를 부여하고, 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하고, 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부 및 금액을 결정하되, 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 포인트 부여 단계에서 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하는 단계(S304)와, 현누적포인트를 재설정하는 단계(S308)와, 소비자의 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부를 결정하는 단계(S308)와, 당첨금액을 결정하는 단계(S310)를 포함하는 것을 특징으로 한다. 본 발명에 의하면, 네티즌들의 흥미 유발과 참여율을 높일 수 있어 고정 고객의 확보가 유리하며 해당 네티즌들에게는 사용실적에 따라 부여되는 현금분의 사용기회를 단축시키고, 현금분에 의한 효용을 극대화시키는 등의 여러 가지 장점이 있다.

대표도

도5

색인어

현금방법, 누적포인트, 가중치, 당첨기준포인트

명세서

도면의 간단한 설명

- 도 1은 일반적인 인터넷 사이트상의 결제 흐름을 설명하기 위한 예시도.
- 도 2는 본 발명에 따른 현금방법을 설명하기 위한 개략적인 웹서버의 구성 예시의 일례.
- 도 3은 본 발명에 관한 현금방법을 실현하기 위한 웹서버의 상세한 구성도.
- 도 4는 본 발명에 관한 현금방법을 실현하기 위해 인터넷 사이트에서 실제로 경품 제공을 위한 운영 순서의 개략적인 흐름도.
- 도 5는 본 발명에 관한 현금방법을 설명하기 위한 메인 플로우차트.
- 도 6은 도5의 당첨여부/금액 결정에 대한 서브루틴을 도시하는 플로우차트.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 전자 상거래에 있어서 소비자들에게 수익의 일부를 현금하기 위한 방법 및 이를 위한 현금시스템에 관한 것으로, 예를들어, 일정 자격을 취득한 고객에게 경품(마일리지, 현금, 상품 등의 유무형의 재화 및 서비스를 일컫는 말로 이하에서는 경품이란 단어로 일괄 칭한다)을 제공하는 방법에 관한 것이다. 특히, 본 발명은, 재화나 콘텐츠 등의 사용과 그에 따른 결제로 인해 발생하는 매출의 일부를 회원에게 현금하는 경우, 그 현금분에 대해 네티즌들의 효용성이 반감되는 것을 방지하기 위해 누적 포인트를 발생시킨 전체가입자의 누적 포인트가 일정 기준치에 도달하는 경우, 해당 가입자중 어느 소수의 가

입자를 추천하여 일괄된 경품의 제공을 수행하도록 하는 인터넷 사이트상의 경품 제공 운영 방법을 포함한다.

일반적으로, 전자 통신분야의 눈부신 발전과 더불어 컴퓨터 산업의 팽창으로 인해 이제 세상은 사이버 시대에 접어들었다 하여도 과언이 아닌 세상이 되었다. 더욱이 인터넷의 등장으로 인하여 시간과 공간의 제한이 없어졌으며, 더 나아가서는 기존의 통념이 무너지고 새로운 질서가 재창조되는 일들이 발생되고 있다.

그러한 새로운 질서의 예를 들면, 기존의 유통방식과 다른 전자 상거래라든가, TV 혹은 신문 등과 같은 매스미디어를 통한 광고에서 인터넷상의 배너광고들의 형태로 진보되고 있는 실정이다.

이는 앞으로 그리고 현재 생산활동 혹은 소비활동의 주체로 네티즌들이 부상하고 있으며, 이러한 추세에 따라 인터넷상의 광고전략에 따라 해당 기업의 사활이 결정된다고 보아도 무방하다는 정도로 폭넓게 확산되고 있는 실정이다.

더욱이, 바쁜 현대인들은 1인이 복수의 직업을 갖거나 혹은 전문직을 갖는 경우가 근래 들어 증가하면서, 20세기의 유통방식이 21세기에는 전자 상거래를 중심으로 홈쇼핑이나 카탈로그 쇼핑 등의 온라인상의 유통으로 그 소비의 패턴이 변화하고 있다.

특히, 오프 라인 상에서 만이 해결 가능할 것으로 판단되었던 교육 등과 같은 콘텐츠의 경우에서도 온라인 상에서 이를 제공하는 사이트들이 개설됨에 따라 현재는 인터넷 온라인 상에서의 제공 서비스만으로도 생활이 가능한 수준에 도달하고 있는 실정이다.

또한, 그와 같은 추세에 발맞추어 아니 그보다 먼저 예를들어 신용카드 결제나 휴대폰결제 등의 온라인 결제가 빠르게 성장하고 있는 관계로 전자 상거래용 인터넷 웹사이트에서는 온라인 결제가 매우 주요한 이슈로 떠오르고 있으며, 점차 그 경쟁이 치열해지고 있는 전자 상거래용 인터넷 웹사이트들 간에는 고정 고객의 유치에 상당히 고심하고 있는 실정이다.

즉, 일반 소비자의 경우 하루에도 수십 개씩 생겨났다 소멸되는 전자 상거래용 인터넷 웹사이트를 모두 이용할 수 없으며 또한 기억하고자 하지도 않는 실정이다. 따라서, 특별한 서비스나 매력이 있지 않고는 자신이 자주 사용하던 전자 상거래용 인터넷 웹사이트를 이용하게 되며 동일 품질과 신뢰도라면 보다 저렴하게 구입할 수 있는 곳을 선호하는 경향이 강하게 나타나고 있다.

따라서, 각 전자 상거래용 인터넷 웹사이트들은 자구책의 마련을 위해 고심하고 있으며, 한번 가입한 네티즌들이 떠나가지 않도록 많은 노력을 경주하고 있다.

그 노력의 하나가 사이트의 운영자는 자신의 사이트를 이용하여 제품이나 서비스를 구매(신용카드, 폰뱅킹을 포함한 온라인뱅킹, 휴대폰결제 및 무통장입금 등의 전자 상거래에 있어서의 가능한 모든 결제방식(이하, 본 명세서에서 "전자결제방식"이라 한다)을 이용한 정상 구매)한 네티즌들에게 일정한 기준을 바탕으로 포인트를 누적시키고, 누적된 포인트가 임의의 기준치를 상회하게 되면 그 누적된 포인트에 따라 경품(마일리지, 현금환급, 상품 등등)을 제공하는 방식이다.

발명이 이루고자하는 기술적 과제

그러나, 이러한 누적 포인트에 따른 경품 제공방식이 종전에서와 같이 판매 가격의 절감 효과에 비하여 고정적인 네티즌을 보유하는 데 효과가 있다고는 할 수 있지만, 실제로는 물품 혹은 서비스의 구매 혹은 사용을 통해 누적되는 포인트가 너무 작기 때문에 실질적인 경품이 해당 네티즌에게 제공되기까지 상당한 시일이 필요하여 금세 실증을 느끼는 네티즌들의 흥미를 지속적으로 유도하기 힘들기 때문에 일정 시효가 지나면 경품 제공에 따른 이벤트 효과도 떨어진다 문제점이 발생되었다.

본 발명은, 이상의 종래의 문제점을 해결하기 위한 것으로, 본 발명의 목적은, 재화나 콘텐츠 등의 사용과 그에 따른 결제로 인해 발생하는 매출의 일부를 회원에게 환급하는 경우 일정 기준치 이상의 누적 포인트를 갖는 네티즌들에게 각각 그 개인의 누적 포인트에 따른 환급시 네티즌들의 참여도가 떨어지는 것을 방지하기 위하여 누적 포인트를 발생시킨 전체 가입자의 누적 포인트가 일정 기준치에 도달하는 경우 해당 가입자중 어느 소수의 가입자를 추천하여 일괄된 경품의 제공을 수행하도록 하는 인터넷 사이트상의 경품 제공 운영 방법을 제공하는 데 있다.

본 발명의 추가의 목적이나 효과는, 첨부한 도면을 참고하여 기술한 이하의 발명의 상세한 설명으로부터 더욱 명확해질 것이다.

발명의 구성 및 작용

상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 제1 측면에 따른 전자 상거래에서 유무형의 상품이나 서비스를 구매한 임의의 소비자에 대해 수익의 일부를 환급하여 주는 방법은, 상기 임의의 소비자에 의해 온라인 구매 및 결제가 성공적으로 행해졌을 경우에 소정의 포인트를 부여하는 단계(S208); 상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하고, 상기 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부 및 금액을 결정하는 단계(S212); 및 상기 결정단계(S212)에서 당첨이라고 판단되는 경우에는 상기 소비자에게 당첨사실을 통지하고(S214), 당첨금이나 경품을 지급하는 단계(S216); 를 포함하되, 상기 결정단계(S212)는, 상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하는 단계(S304)와, 현누적포인트를 재설정하는 단계(S308)와, 상기 소비자의 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부를 결정하는 단계(S308)와, 당첨금액을 결정하는 단계(S310)를 포함하는 것을 특징으로 한다.

바람직하게는, 상기 당첨금액은 현누적포인트(Pf)일 수도 있으며, 소정 기간 내에 상기 당첨여부를 결정하는 단계(S308)에서의 당첨조건을 만족하는 소비자가 없을 경우에, 상기 누적포인트(Pf)는 다음 기간으

로 이월되며, 상기 당첨금액은, 현누적포인트(Pf)와 이전 기간에서 당첨자가 없었을 경우에 이월된 누적 포인트의 합산일 수도 있다. 후자의 경우, 더욱 바람직하기로는, 상기 당첨여부를 결정하는 단계(S308)에서 당첨되지 못한 소비자에게 이제까지의 누적 적립금을 디스플레이해 주는 단계(S215)를 더 포함한다.

또한, 바람직하게는, 상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여되는 포인트는, 상기 임의의 소비자의 구매액에 관계없이 1회의 구매시에 균등한 포인트가 부여될 수도 있으며, 상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여되는 포인트는, 상기 임의의 소비자의 구매액에 따라 상이하게 가중치가 부여될 수도 있다.

상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 제2 측면에 따른 전자 상거래에서 유무형의 상품이나 서비스를 구매한 임의의 소비자에 대해 수익의 일부를 환급하여 주는 환급시스템은, 상기 임의의 소비자에 의해 온라인 구매 및 결제가 성공적으로 행해졌을 경우에 소정의 포인트를 부여하며, 상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하고, 상기 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부 및 금액을 결정하는 수단(212); 상기 결정수단에 의해 당첨이라고 판단되는 경우에는 상기 소비자에게 당첨사실을 통지하고, 당첨금을 지급하는 수단(213); 및 상기 누적포인트(Pc)와 상기 당첨기준포인트(Pf)를 기억하는 이벤트정보DB(240)을 포함하되, 상기 결정수단(212)은, 상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하고, 현누적포인트를 상기 이벤트정보DB에 재설정하며, 상기 소비자의 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부를 결정하며, 정해진 룰에 따라 당첨금액을 결정하는 것을 특징으로 한다.

이하, 본 발명에 관한 환급방법의 바람직한 실시예를 첨부도면을 참조하여 설명한다.

먼저, 도1을 참조하여, 일반적인 인터넷 사이트상의 결제 흐름을 설명한다. 도1에서 보는 바와 같이, 인터넷상에서 유무형의 재화에 대한 서비스를 제공하는 다수의 사이트(쇼핑몰, 학습 콘텐츠, 여행 등등)들이 인터넷에 연계되어 있으며, 해당 인터넷에는 많은 네티즌들이 연결되어 있다.

이때, 연결되어 있는 네티즌들 중에 임의의 네티즌이 상기 사이트들중 특정 사이트를 방문하여 회원 혹은 비회원으로 재화나 용역 등의 유·무형의 상품을 구입하는 경우, 해당 사이트들에서는 상품 제공에 따른 결제를 요청하고, 그에 따라 네티즌은 자신이 결제 가능한 방식인 전자결제방식을 통해 결제하게 된다.

이러한 경우, 실제로 각 사이트 상에서는, 직접 결제여부에 따른 승인을 수행하기에는 한계가 있기 때문에, 링크되어 있는 결제대행 사이트를 통해 인터넷에 연계되어 있는 신용카드사나 은행에서의 승인 여부와 결제과정을 일임하게 된다.

이러한 과정에서 신용카드사는 자신의 신용카드를 사용한 회원에 대해 특정한 기준에 의해 마일리지 혹은 그에 상당하는 서비스를 지급하고 있는 실정이다.

따라서, 네티즌의 입장에서서는 자신이 사용하는 신용카드나 은행에서 누적되는 포인트 이외에 자신이 특정 유·무형의 상품을 구입한 인터넷 사이트 상에서 서비스의 제공 외에 아무런 매력도 없다면 네티즌이 해당 사이트를 지속적으로 사용하기는 어려울 것으로 판단된다.

그러므로, 각 사이트에서는 신용카드사나 은행에서 원칙적으로 수행되고 있는 포인트(마일리지 등)의 누적 이외에도 자신의 사이트에서 독자적인 포인트의 누적을 통한 경품(마일리지, 현금환급, 상품 등)을 제공하는 것이다.

첨부 도면 중의 도 2는, 본 발명에 따른 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법을 설명하기 위한 개략적인 웹서버의 구성 예시도로서, 여러 인터넷 사이트 중에 쇼핑몰을 예로 들어 설명하였다.

회원으로 가입된 임의의 네티즌이 쇼핑몰 사이트를 통해 물품을 구경하다가 어떤 특정의 물품을 구매하고자 하는 경우 쇼핑몰 사이트에서는 협약을 맺은 본 발명의 웹서버를 호출하여 해당 회원의 데이터(신상정보와 구매 물품의 가격 등)를 전송한다.

이때, 본 웹서버에서는 전달받은 회원의 데이터를 회원정보 DB(100)에 신규로 저장하거나 저장되어 있던 내용을 수정하고, 결제승인부(110)를 통해 해당 회원이 요청하는 거래승인에 대한 결제 과정을 진행시키게 된다.

따라서, 상기 결제승인부(110)는 신용카드사나 은행 등과 같은 결제기관을 통한 거래승인을 요청하고 정상거래가 승인되어지면 그 승인되어진 데이터를 상기 회원정보 DB(100)에 저장하며, 그에 따라 포인트 누적관리(120)에서는 상기 회원정보 DB(100)에 상기 쇼핑몰을 통해 재화나 서비스를 이용하고자 하는 경우 그 각각의 개인들이 정상거래를 통해 승인되어진 물품 대금에 따른 포인트를 적립시키며 각 누적 포인트를 관리하게 된다. 이에 상기 포인트 누적관리(120)로부터 현재까지 적립되어진 각 개인의 누적 포인트와 상기 회원 정보 DB(100)측에서 제공되는 각 회원의 정보를 기준으로 일정 임계치에 도달하면 추첨을 통해 당첨자를 선정하고 그에 따른 당첨자의 정보를 출력하는 이벤트 관리(130)가 구비되어진다.

따라서, 본 발명에 따른 웹서버(점선으로 묶임)에서는 신용카드사나 은행 등을 통한 거래의 승인을 대행하며, 실제로 본 발명에 따른 웹서버의 서비스에 관계하는 대상은 특정 재화나 용역 등의 서비스를 제공하는 인터넷 사이트들과 네티즌이라 할 수 있다.

본 발명에 관한 환급방법을 구현하기 위한 시스템 중 웹서버의 구성을 도3을 들어 보다 상세히 설명한다.

도 3에서 보는 바와 같이, 본 발명에 관한 환급방법을 구현하기 위한 서버(200)는 크게, 소위 "로또관리 시스템"(가칭)으로 호칭되는 운영자(210)와, DB장부(220-240)(본 명세서에서 '로또관리DB'로도 호칭됨), 및 결제승인부(250, 260)의 세 부분으로 구성된다.

로또관리시스템(210)은, 카드정보 및 개인정보를 보유하고 있는 카드/개인정보 페이지(211), 소위 '로또 매니저'로 호칭되는 누적포인트 및 당첨관리를 행하는 포인트 및 당첨관리 매니저(212) 및 당첨을 통보

하고 당첨금을 지급하는 이벤트 매니저(213)로 구성된다.

DB저장부는, 승인정보 DB(220), 가맹업체정보 DB(230) 및 이벤트정보 DB(240)로 구성된다. 승인정보 DB는 전자결제사의 암호화 및 복호화 등의 인증에 관한 정보를 보유하고 있으며, 가맹업체정보 DB는 쇼핑몰과 같은 중개사이트에 회원으로 가맹되어 있는 업체에 관한 정보를 보유하며, 이벤트정보 DB는 당첨기준포인트나 누적포인트에 관한 정보들을 보유하고 있다.

결제승인부는, CSFE(Card Server Front-End)(250) 및 CSGW(Card Server GateWay)(260)로 구성된다. CSFE는 상점이나 구매자와 연결되어, 구매자로부터 정보를 수신하고 결제정보 검증 및 게임/쇼핑몰에 관한 인증을 행하고, 머천트와 결제처리 요청 및 결과를 송/수신하며, 상점을 위한 매입청구를 관리하는 등의 프론트엔드 프로세서로서 기능한다. 사이트 서버 상의 OPP(Order Process Pipeline)로서 작동할 수도 있다. CSGW는 금융VAN망과 연결되어 CSFE와 VAN사 간의 중계를 행하며, 요청된 데이터 변환 및 처리를 행하고 로그 관리를 행한다.

첨부 도면 중의 도 4는, 도 2 및 도 3에 도시되어 있는 인터넷 사이트에서, 본 발명에 관한 환급방법을 실현하기 위해 실제적으로 경품 제공을 위한 운영순서의 흐름도이며, 전체적인 흐름을 간략화한 것이다.

먼저, 본 발명에 따른 경품 서비스를 제공받고자 하는 인터넷 사이트(용역, 재화, 콘텐츠 제공을 위한 각종 인터넷 사이트들; 첨부한 도 2에서 쇼핑몰과 같은)들과 소비자들에게 수익의 일부를 환급하여 주는 것에 대한 소정의 협약을 체결한다(S100).

상기 스텝 S100의 과정 이후, 상기 스텝 S100에서 협약을 맺은 각 사이트들에 가입한 회원들에게 각각의 해당 사이트에서는 자신의 사이트에 로그인되어 있는 각 회원들에게 독특한 자신의 서비스를 제공하고, 제공된 서비스에 대한 구매나 서비스의 이용에 따른 결제과정에서 첨부도면 도 2에 도시되어 있는 바와 같이 회원정보 DB(100)에 자사 사이트에 로그인되어 있는 회원의 정보를 제공하게 된다(S110).

따라서, 첨부도면 도 2에서 정선으로 묶여 있는 본 발명에 따른 웹서버측에서는, 해당 회원들 중 재화나 서비스의 전자결제방식에 의한 결제의 정상 승인시 포인트 누적이 발생되어진다(S120).

상기 스텝 S120에서 포인트의 누적이 이루어지는 도중, 일정 시점에서 누적된 포인트를 기준으로 경품제공 수행여부를 판단하고, 일정 임계치 이상의 포인트가 누적되는 경우 이를 아래에서 언급하는 방식중 어느 하나를 선택하여 경품 제공을 수행하게 된다(S130).

상기 스텝 S130에서 경품제공을 수행하는 방식은 다양하게 준비될 수 있으나, 몇 가지 대표적인 방식을 개진하면 다음과 같다.

(1) 첫 번째 방식은 전체 사용자의 단순 누적 횟수에 따른 환급방식으로, 특히 오프 라인상에서 신장개업이나 개점 몇 주년 행사의 일환으로 몇 번째 구매자 혹은 방문자에게 사은품을 제공하는 방식과 같이 해당 사이트 상에서 정상구매를 승인받은 회차가 임계회차에 해당하는 회원에게 현재까지 누적된 포인트를 모두 주는 방식이다.

즉, 소비자는 자신이 회원으로 가입한 인터넷 사이트를 통해 물품 구매, 콘텐츠 이용 등에 따른 전자결제방식을 통해 승인요청이 따르고, 이는 해당 결제방식에 따른 결제회사를 통해 이루어지게 된다. 이때 본 웹서버측에서는 정상승인이 부여된 결제금액에 따라 일정 비율의 포인트를 책정하고, 해당 포인트에 대한 적립금을 상기 스텝 S100에서 협약을 맺은 인터넷 사이트(이하, 협약사)들과 협약 내역에 따라 적립하게 된다.

상기 협약사가 소비자에 대한 환급을 실시할 때 각 개인에게 그 해당량을 지급해야 하나, 소비자 효용의 극대화를 위해 개별 지급을 대신하여 적립을 하는 것이다.

그리고 협약사는 경품제공을 위한 당첨 선정자를 발생시키는 횟수를 정하게 된다. 당첨 선정자 발생시 전체 누적량을 당첨 선정자에게 전액 지급한다. 이 시스템에서 사용금액의 차이는 무시하며, 단순히 사용횟수를 가지고 당첨자를 선정하게 된다.

예를들어 선정자가 N번째 사용자라고 정하고, 적립비율을 X%로 정하게 되면 N번째 카드 사용자가 당첨되고, 그 적립금액은 N명분의 매출합계에 대한 X%가 된다. 이때 각 소비자의 사용금액은 차이가 나므로, 매 당첨시마다 그 당첨금은 상이하게 된다. 각각의 회원사별로 당첨자를 발생시킬 수 있고, 회원사간의 연계를 통해 당첨자를 발생시킬 수도 있다.

이는 단순한 방법으로 적용이 비교적 용이하고, 소액결제 소비자의 흥미도를 높일 수 있으나, 누적금액이 적을 시에 효과가 반감되며 고액결제자에 대한 형평성에 있어서 문제가 있다.

(2) 상술한 첫 번째 방식과 달리 두 번째 방식은 누적횟수, 기간, 사용금액에 따른 당첨자 선정방법이다. 전술한 첫 번째 방안이 단순한 사용횟수별 당첨자 선정방법인데 반해, 두 번째 방안은 당첨자의 사용금액에 가중치를 두고, 당첨한도 기간을 설정하는 방법이다.

기본적인 상황은 위와 동일하지만, 소비자가 전자결제방식으로 결제함에 있어 1만원을 사용한 소비자와 5만원을 사용한 소비자에 대해 차등성을 부과하기 위해 고액 사용자는 그 비율만큼 높은 포인트를 받게 되는 것이다.

당첨자를 N포인트 채로 가정하였을 경우 1만원 사용자는 1포인트를 인정받고 5만원 사용자는 5포인트를 부과하는 것이다. 서비스 개시 후 첫사람이 1만원을 구매하면 1포인트가 가산되고, 2번째 사용자가 5만원을 결제하면, 5포인트가 가산되어 누적포인트가 6이 된다. 이러한 방식으로 미리 설정한 N포인트에 해당하는 소비자가 당첨금을 수령하는 방식이다. 따라서, 사용금액이 많은 소비자는 그렇지 못한 소비자에 비해 당첨금 지급 기준치인 N포인트에 해당하게될 확률이 높아지는 것이다.

이때, 전체 기간을 설정하고 그 기간 동안의 당첨금을 적립하여, 미리 설정한 당첨 숫자를 통한 방법이나 복권 추첨 등의 방법을 통해 당첨자를 선정할 수 있다. 이 방법은, 정해진 기간 내에 항상 환급이 발

생하며, 사용금액에 대해 어느 정도 형평성이 있는 환급이 가능하다. 그러나 발생재정이 일정하여 흥미도를 반감시킬 수가 있고, 복권추첨과 같은 새로운 룰이 추가로 필요하게 된다.

(3) 상술한 방식 이외에 세 번째로 생각할 수 있는 방식은, 첫 번째 방안인 누적 횟수별 당첨방안에 기간설정과 "Jackpot"을 추가로 도입한 모델이다.

회원사에서 신용카드를 사용하는 소비자를 집계하여 N번째 사용자에게 그 적립금을 지급한다. 이때 기간을 설정하여 그 기간동안 당첨자가 발생하지 아니하였을 경우 그 금액은 차기로 이월되어, 차기 발생분과 합산되어 당첨자에게 지급된다. 이때 적립금이 누적되는 것을 사이트 상에 지속적으로 표현하여 소비자가 그 적립금을 알 수 있도록 한다.

높은 흥미도를 유발할 수 있으나, 기간 초기 소비자에 대한 당첨율이 극히 저조하다는 문제점이 있다.

(4) 상기 두 번째 방식은 누적횟수, 기간, 사용금액에 따른 당첨자 선정방법에 있어서도, 기간을 설정하여 그 기간동안 누적포인트가 발생한 경우 당첨금을 지급하고, 발생하지 아니하였을 경우 적립금은 차기 당첨자에게 이월되어 지급하는 방식을 사용할 수도 있다.

(5) 이외에도, 서비스를 사용하는 고객에 대한 환급분을 누적해가며, 사용자의 사용금액에 대한 가중치를 적용한 누적회수가 미리 정해놓은 수치에 도달할 때 그 대상 고객에게 누적분을 전부 지급하는 방법이나, 특정기간에 대한 사용자 고과를 설정하여 최고 고객에게 지급하는 고과설정 방법 등이 있을 수 있다.

상술한 방식 중의 어느 한 방식을 통해 이벤트의 당첨자가 추출되면, 다음 누적 포인트 초기화 및 이벤트 당선자 통보와 그에 따른 제반 사항에 대한 처리를 수행하게 된다(S140).

따라서, 당첨자에게는, 이벤트 당선자의 요청에 따라 현금이나 제품으로의 환급 또는 서비스의 실질적인 제공이 이루어지며, 당첨자는 당첨 경품을 수령하게 되는 것이다(S150).

당첨 경품은 마일리지나 현금환급 혹은 상품 등의 유무형 재화중 어느 하나를 선택하도록 할 수 있다.

또한, 결제를 위한 방식은 여러 가지 전자결제방식 중의 어느 하나, 즉, 신용카드 결제 또는 폰뱅킹이나 인터넷 시스템 또는 핸드폰 결제 및 무통장 입금 방식중 어느 하나를 사용하도록 한다.

경우에 따라, 당첨자 발생시, UMS나 SMS를 통해 각 소비자에게 당첨사실을 개별 공고하도록 하여, 당첨 기대를 갖는 수요자들을 유인한다는 본 발명의 효과의 극대화를 꾀할 수도 있다.

이제, 도5 및 도6을 참조하여, 본 발명에 관한 환급방법에 대하여 보다 자세히 설명한다.

도 5는 본 발명에 관한 환급방법을 설명하기 위한 메인 플로우차트이고, 도 6은 도5의 당첨여부/금액 결정에 대한 서브루틴을 도시하는 플로우차트이다.

도5에서 보는 바와 같이, 본 발명에 관한 환급방법은 임의의 소비자가 인터넷이나 기타 통신 방식을 통해 유.무형의 상품을 구입하는 온라인 쇼핑을 행하고(S202), 카드나 기타 전자 대금지불을 완료하였을 때부터 시작된다(S204). 당연히, 카드 등의 결제가 있었다라도, 카드 및 개인 정보 입력이 없었거나(S206), 카드 유효기간의 만료 등으로 카드결제가 성공하지 못한 경우에는(S208), 결제승인이 취소되거나 실패하게 되기 때문에, 프로세스는 단계 S202로 리턴하여, 본격적인 본 발명에 관한 환급방법에 관한 절차는 더 이상 진행되지 않게 된다.

만약, 단계 S208에서의 판단 결과, 카드결제가 성공하였다고 판단되며, 구매가 완료되며(S209), 결제결과에 대한 가중치가 계산된다(S210). 가중치라고 지칭하였으나, 상기 첫 번째 예의 "단순 누적 횟수에 따른 환급방식"에서는 상기 가중치는 일률적으로 1이라고 볼 수 있을 것이다. 그러나, 상기 두 번째 방식의 "사용금액에 따른 당첨자 선정방법"에 의하면, 사용금액에 따라 상이한 가중치가 부여될 것이다.

이후, 당첨여부 및 금액을 결정하는 서브루틴이 도3의 서버 내의 '로또 매니저'(도3의 212)에 의해 수행되는 바(S212). 만약, 상기 단계에서 현재 소비자가 당첨되었다고 판단되면, 당첨결과는 도3의 서버 내의 이벤트정보DB(도3의 240)에 저장되고, 이상의 정보를 이벤트 매니저(213)가 취하여 당첨결과를 통지하고 난 후(S214), 당첨금이나 경품을 지급하게 된다(S216). 그러나, 만약 상기 단계 S212에서의 판단 결과, 당첨되지 않았다고 판단되는 경우에는, 누적적립금의 디스플레이를 원하는 경우에(S213), 이제까지의 누적적립금을 디스플레이하여 주면서(S215), 본 발명에 관한 로또 시스템이 종료된다.

이제, 도5의 당첨여부/금액결정 서브루틴이 도6을 참조하여 상세히 설명된다.

도6에서 보는 바와 같이, 결제계좌 가중치가 계산되고 나서(S210), 현 사용자 직전의 누적 포인트 및 당첨에 필요한 당첨기준 포인트(Pf)가 로또관리DB(240)로부터 취하여진다(S302). 여기서, 당첨기준 포인트(Pf)란, 가맹업체와 본 발명에 관한 로또관리시스템 운영시간에 협약된 포인트이다. 이후, 현 사용자 직전의 누적 포인트에 현 사용자의 가중치가 가산되어, 현누적포인트(Pc)가 계산되어 진다(S304). 그리고 나서 로또관리DB의 누적포인트를 재설정하게 되며(S306), 당첨조건을 판단하게 된다(S308). 당첨조건은 일례로 Pc/Pf가 10이상인 경우에 당첨인 것으로 판단하도록 할 수 있다. 만약, 상기 조건을 만족한다면, 당첨금액이 결정되는 바(S310), 예를들어, 상기 세 번째 "기간설정과 "Jackpot"을 추가로 도입한 모델"에 의하면 이전 기간에서 당첨자가 없었을 경우에 이전 기간의 누적적립금의 합계가 당첨금액으로 될 것이다. 이후, 당첨자가 있었으므로, 누적포인트는 리셋되어 처음부터 다시 시작하게 된다(S312).

한편, 사용자의 가중치 조건은 로또관리자가 정규 룰로서 다중 케이스를 관리하게 되며, 당첨금액 또는 당첨상품은 로또 이벤트 매니저가 케이스별로 또는 이력적(historical)인 관리를 하는 것이 가능하다. 당첨결과 통지 방법은 로또 이벤트 매니저가 웹을 통한 즉시 통보, 메일이나 SMS 등을 통한 사후 통보 등을 병행하는 것이 가능하다.

또한, 임의의 사이트에서 기존의 방식에 따라 경품지급 서비스를 실시하고 있을 경우, 본 발명에 관한 환급방법은 새로 결제되는 부분에 대해서만 적용되도록 함으로써, 종래의 방식과 충돌을 피할 수 있도록

하는 것도, 본 발명의 기술적 효과를 벗어나지 않으면서 변형가능함은, 본 기술분야의 당업자라면, 누구나 인식할 수 있을 것이다.

이상 본 발명을 첨부도면에 도시된 일 실시예를 참조하여 설명하였으나, 본 발명은 이에 한정되는 것은 아니며, 당업자가 용이하게 생각해 낼 수 있는 범위 내에서 여러 가지 변형이 가능함은 물론이다. 따라서, 본 발명의 한계는 다음의 특허청구범위에 의해서만 한정되어야 한다.

발명의 효과

상술한 바와 같이 동작하는 본 발명에 따른 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법을 제공하면 네티즌들의 흥미 유발과 참여율을 높일 수 있어 고정 고객의 확보가 유리하며 해당 네티즌들에게는 오랜 시간 동안 누적되는 포인트에 상응한 경품의 증정시간을 이벤트를 통해 단축시킬 수 있는 기회를 제공받을 수 있는 등의 여러 가지 장점이 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1

전자 상거래에서 유무형의 상품이나 서비스를 구매한 임의의 소비자에 대해 수익의 일부를 환급하여 주는 방법으로서,

상기 임의의 소비자에 의해 온라인 구매 및 결제가 성공적으로 행해졌을 경우에 소정의 포인트를 부여하는 단계(S208);

상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하고, 상기 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부 및 금액을 결정하는 단계(S212); 및

상기 결정단계(S212)에서 당첨이라고 판단되는 경우에는 상기 소비자에게 당첨사실을 통지하고(S214), 당첨금이나 경품을 지급하는 단계(S216);를 포함하되,

상기 결정단계(S212)는,

상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하는 단계(S304)와,

현누적포인트를 재설정하는 단계(S308)와,

상기 소비자의 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부를 결정하는 단계(S308)와,

당첨금액을 결정하는 단계(S310)를 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 당첨금액은 현누적포인트(Pf)인 것을 특징으로 하는 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여되는 포인트는, 상기 임의의 소비자의 구매액에 관계없이 1회의 구매시에 균등한 포인트가 부여되는 것을 특징으로 하는 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 포인트 부여 단계(S208)에서 부여되는 포인트는, 상기 임의의 소비자의 구매액에 따라 상이하게 가중치가 부여되는 것을 특징으로 하는 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서,

소정 기간 내에 상기 당첨여부를 결정하는 단계(S308)에서의 당첨조건을 만족하는 소비자가 없을 경우에, 상기 누적포인트(Pf)는 다음 기간으로 이월되며,

상기 당첨금액은, 현누적포인트(Pf)와 이전 기간에서 당첨자가 없었을 경우에 이월된 누적포인트의 합산인 것을 특징으로 하는 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법.

청구항 6

제 4 항에 있어서,

상기 당첨여부를 결정하는 단계(S308)에서 당첨되지 못한 소비자가 원할 경우 이제까지의 누적적립금을 디스플레이해 주는 단계(S215)를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급방법.

청구항 7

전자 상거래에서 유무형의 상품이나 서비스를 구매한 임의의 소비자에 대해 수익의 일부를 환급하여 주는 환급시스템으로서,

상기 임의의 소비자에 의해 온라인 구매 및 결제가 성공적으로 행해졌을 경우에 소정의 포인트를 부여하며, 상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하고, 상기 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부 및 금액을 결정하는 수단(212);

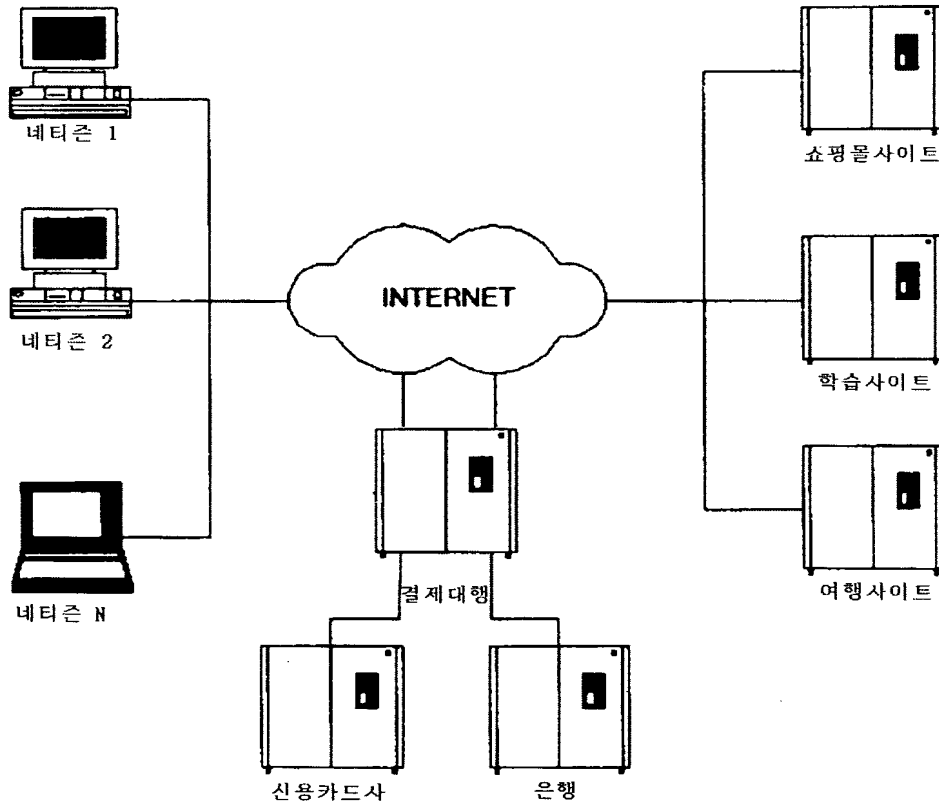
상기 결정수단에 의해 당첨이라고 판단되는 경우에는 상기 소비자에게 당첨사실을 통지하고, 당첨금을 지급하는 수단(213); 및

상기 누적포인트(Pc)와 상기 당첨기준포인트(Pf)를 기억하는 이벤트정보DB(240)을 포함하되,

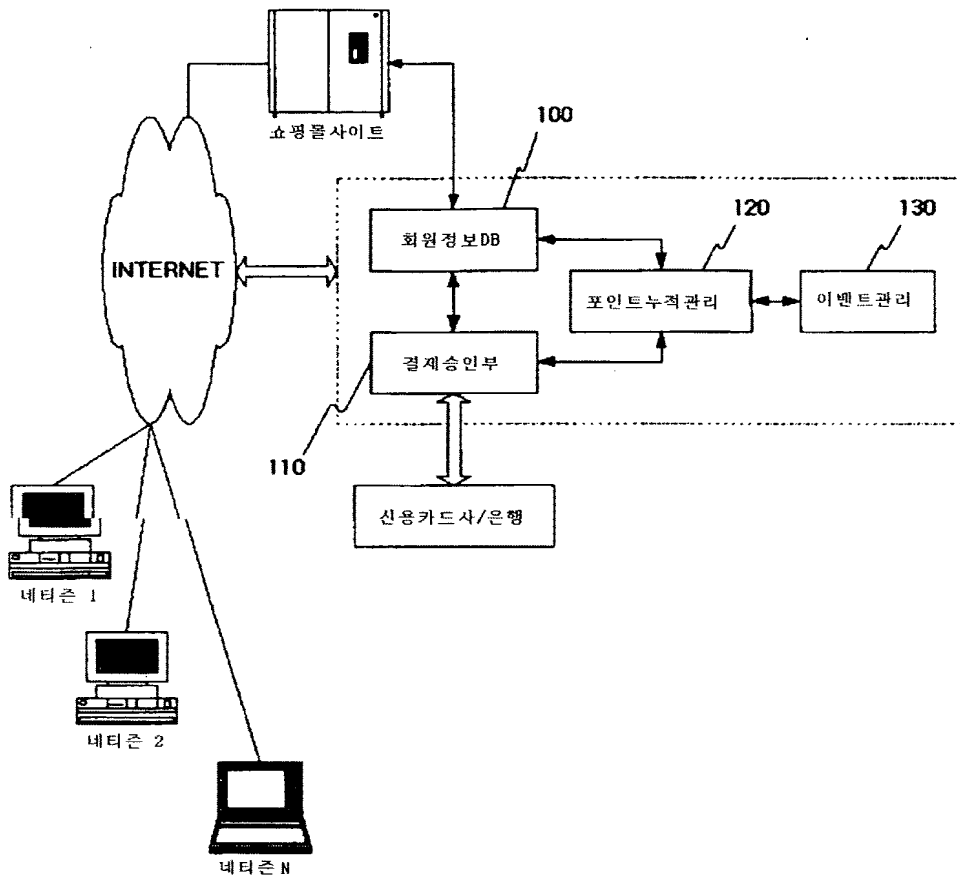
상기 결정수단(212)은, 상기 임의의 소비자에 대한 포인트 부여 직전의 전체 소비자의 누적 포인트와 상기 부여된 포인트로부터 현누적포인트(Pf)를 계산하고, 현누적포인트를 상기 이벤트정보DB에 재설정하며, 상기 소비자의 현누적포인트(Pf)와 기설정된 당첨기준포인트(Pc)를 비교하여 당첨여부를 결정하며, 정해진 룰에 따라 당첨금액을 결정하는 것을 특징으로 하는 전자 상거래에서 소비자에 대한 환급시스템.

도면

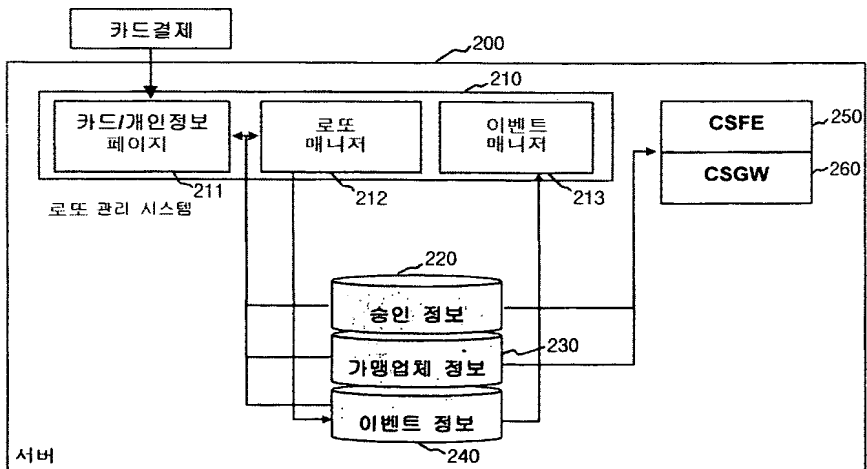
도면1



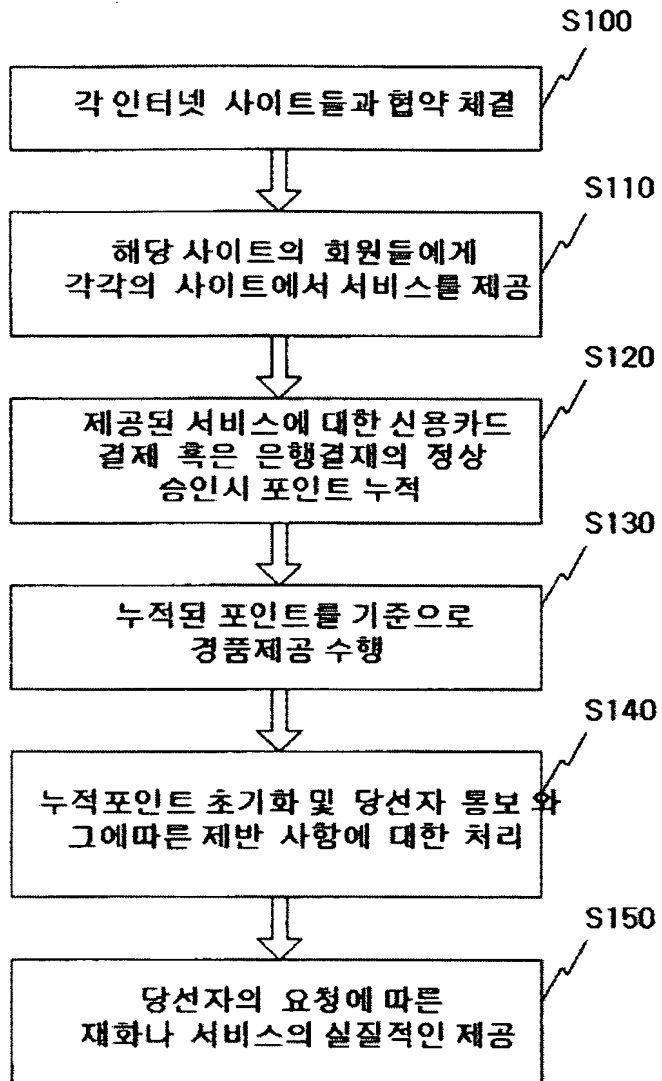
도면2



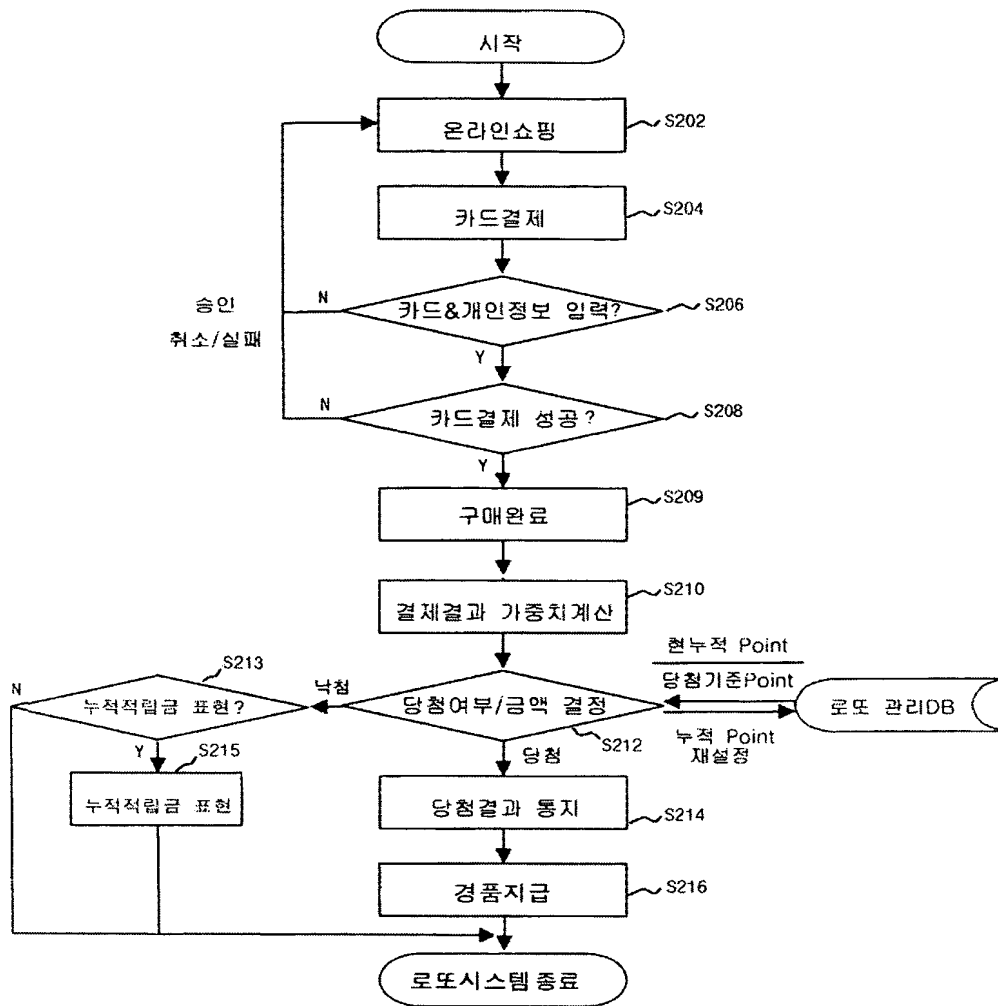
도면3



도면4



도면5



도면6

